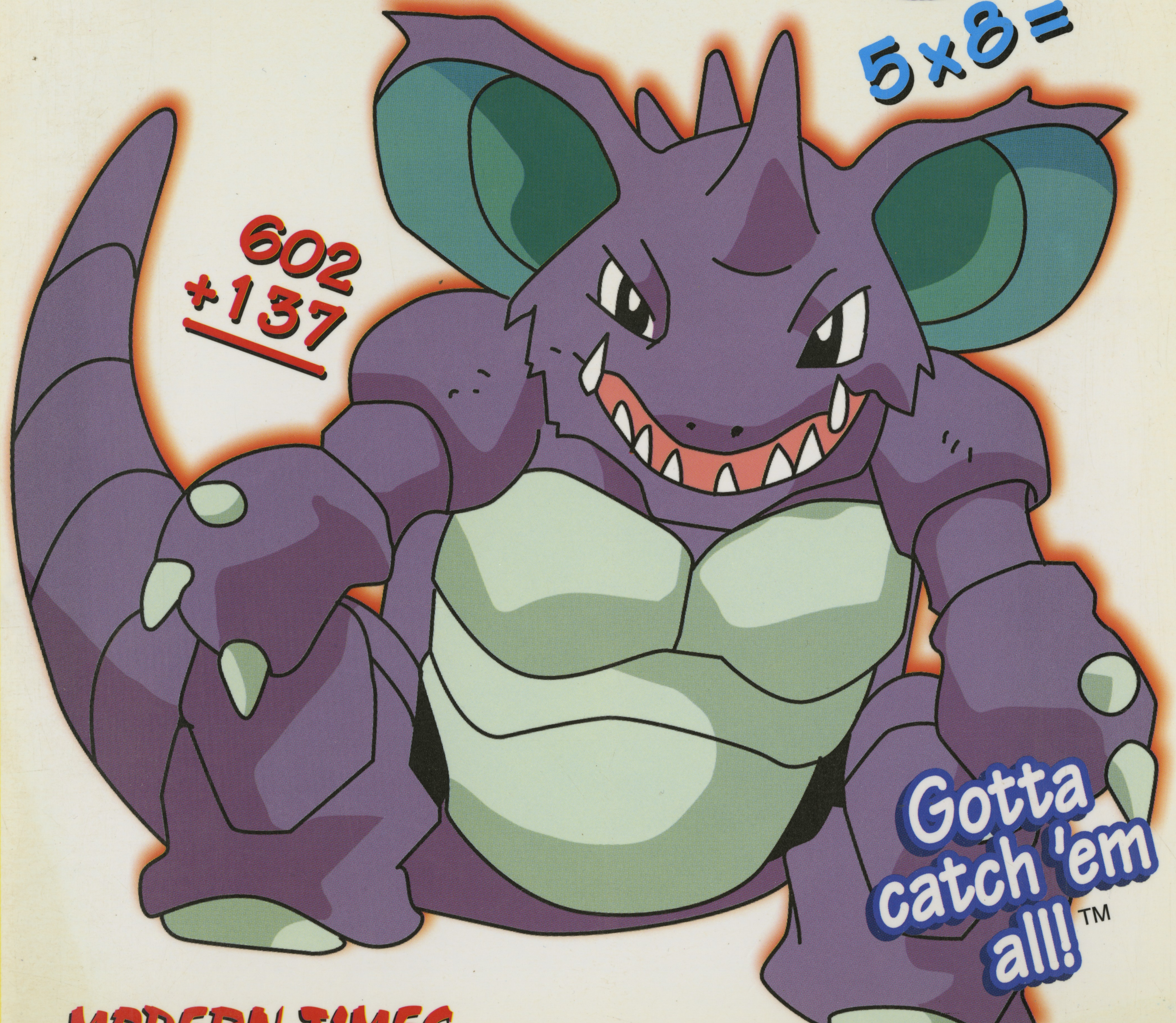
τετράδιο εργασίας

ΔΩΡΟ 32 κάρτες για παιχνίδι

POKÉMON™

Μαθηματικά

Τάξη Γ΄



MODERN TIMES

Pokémon™ Μαθηματικά

τετράδιο εργασίας

345 + 23

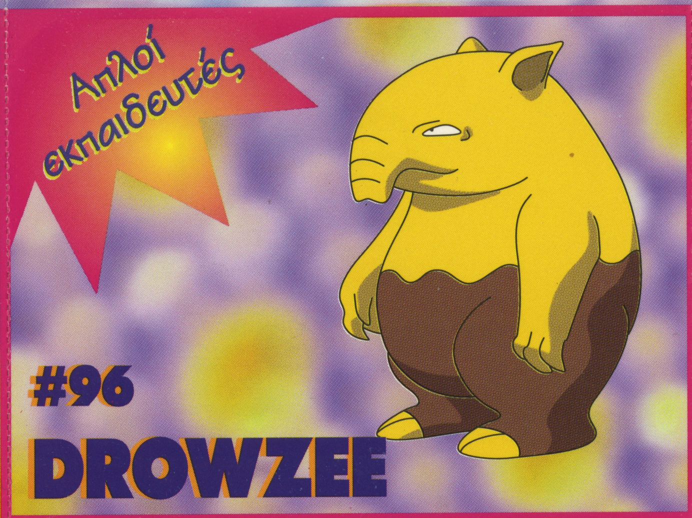
601 | 4

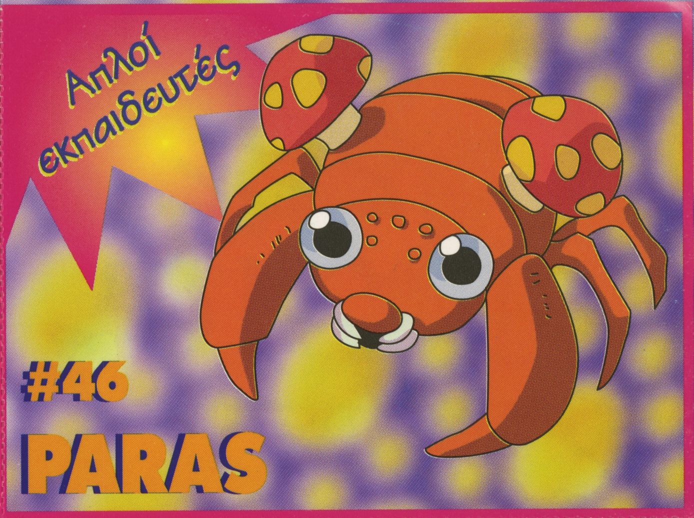
15 − 9

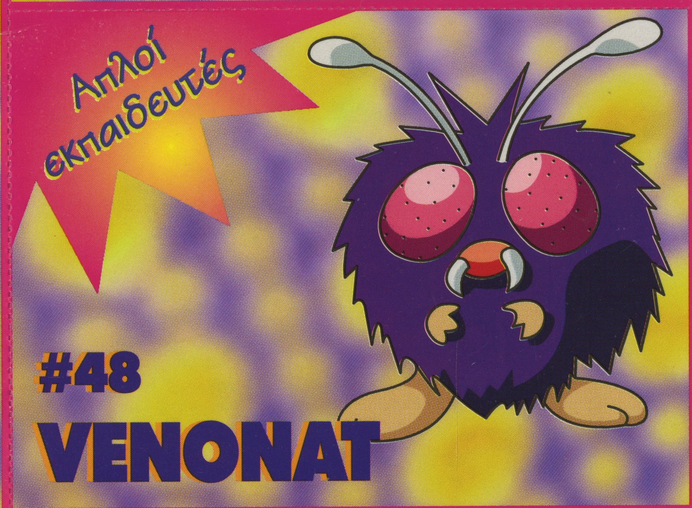
Εάν θέλετε να είστε πάντα οι καλύτεροι εκπαιδευτές, τότε υποδεχτείτε τη νέα σειρά *ΠΟΚΕΜΟΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ*! Επειδή ένας εκπαιδευτής πρέπει να τα ξέρει όλα, τα Πόκεμον σας δίνουν την ευκαιρία που ζητούσατε! Μάθετε την πρόσθεση και την αφαίρεση με τον πιο απλό κι εύκολο τρόπο, εξασκηθείτε στη διαίρεση και στον πολλαπλασιασμό και ανακαλύψτε ποια Πόκεμον εμφανίζονται, λύνοντας τους Πόκεμον-γρίφους! Παίξτε με τους φίλους σας το καταπληκτικό παιχνίδι με τις κάρτες και κερδίστε την κάρτα με το αγαπημένο σας Πόκεμον για κάθε σωστή απάντηση! Τα Πόκεμον ήρθαν μόνο για σας!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ **MODERN TIMES**

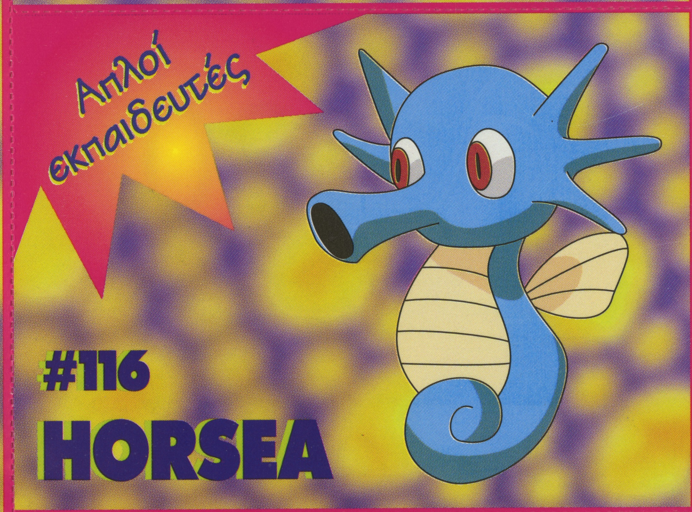
© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. ™ & ® are trademarks of Nintendo. All Rights Reserved

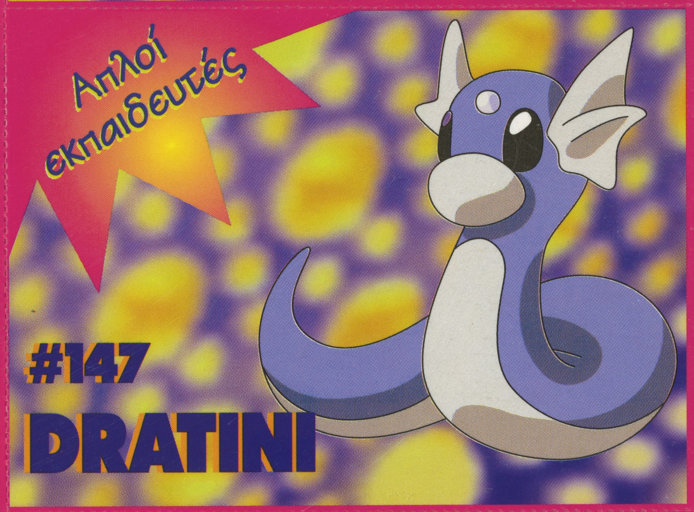

Απλοί εκπαιδευτές
#96
DROWZEE

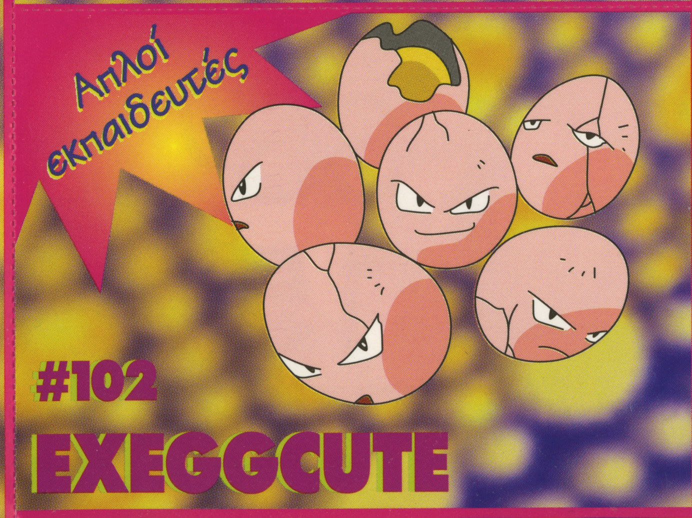

Απλοί εκπαιδευτές
#46
PARAS


Απλοί εκπαιδευτές
#48
VENONAT

Απλοί εκπαιδευτές
#13
WEEDLE


Απλοί εκπαιδευτές
#116
HORSEA


Απλοί εκπαιδευτές
#147
DRATINI


Απλοί εκπαιδευτές
#102
EXEGGCUTE

Απλοί εκπαιδευτές
#132
DITTO

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 282 \\ +\ 210 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 492

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 640 \\ -\ 330 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 310

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 659 \\ -\ 203 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 456

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 782 \\ +\ 48 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 830

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 555 \\ -\ 123 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 432

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 480 \\ +\ 118 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 598

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 148 \\ +\ 501 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 649

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ'

$$\begin{array}{r} 33 \\ -\ 15 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 18

© 2000 Nintendo

Απλοί εκπαιδευτές
#10
CATERPIE
Απλοί εκπαιδευτές
#25
PIKACHU
Απλοί εκπαιδευτές
#84
DODUO
Απλοί εκπαιδευτές
#86
SEEL
Απλοί εκπαιδευτές
#69
BELLSPROUT
Απλοί εκπαιδευτές
#133
EEVEE
Απλοί εκπαιδευτές
#77
PONYTA
Απλοί εκπαιδευτές
#35
CLEFAIRY

Τάξη: Γ′

$$\begin{array}{r} 17 \\ +\ 18 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 35

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$$\begin{array}{r} 19 \\ +\ 33 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 52

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$$\begin{array}{r} 86 \\ -\ \ 7 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 79

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$$\begin{array}{r} 30 \\ -\ 17 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 13

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ

$$\begin{array}{r} 65 \\ -\ 19 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 46

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$700 + 40 + 3 =$

Απάντηση: 743

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$5.000 + 600 +$

$30 + 2 =$

Απάντηση: 5.632

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ′

$$\begin{array}{r} 703 \\ +\ \ 82 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 785

© 2000 Nintendo

Εξασκηθείτε με τον καθηγητή Όουκ

Κάντε τις προσθέσεις

Α.

	δεκάδες	μονάδες
	1	
	4	3
+	4	8
	9	1

	δεκάδες	μονάδες
	2	8
+	4	3

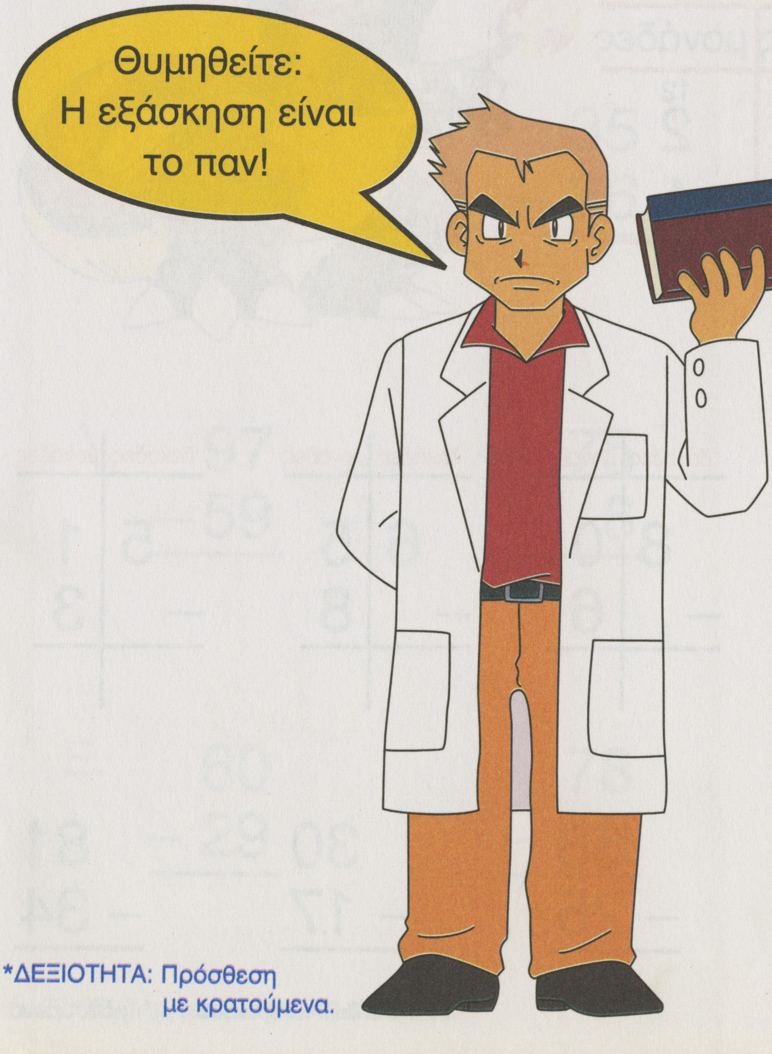
	δεκάδες	μονάδες
	2	7
+	3	4

	δεκάδες	μονάδες
	1	6
+	7	8

	δεκάδες	μονάδες
	5	7
+	3	6

Β.

$$62 + 19 = ___ \qquad 29 + 6 = ___ \qquad 37 + 49 = ___ \qquad 59 + 28 = ___ \qquad 17 + 18 = ___$$



Γ.

$$48 + 4 = ___ \qquad 28 + 55 = ___$$

Δ.

$$15 + 29 = ___ \qquad 74 + 9 = ___$$

Ε.

$$9 + 41 = ___ \qquad 19 + 33 = ___$$

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση με κρατούμενα.

Η αφαίρεση

Να τι κάνουμε όταν δεν μπορούμε να αφαιρέσουμε τον αφαιρέτη από τον αφαιρετέο:

Αφαίρεση

$$\begin{array}{r} 62 \\ -\ 14 \\ \hline \end{array}$$

Η αφαίρεση αναλυτικά

δεκάδες	μονάδες
5	12
~~6~~	~~2~~
– 1	4

Αφαιρέστε τις μονάδες

δεκάδες	μονάδες
5	12
~~6~~	~~2~~
– 1	4
	8

Αφαιρέστε τις δεκάδες

δεκάδες	μονάδες
5	12
~~6~~	~~2~~
– 1	4
4	8

Κάντε τις αφαιρέσεις.

Α.

δεκάδες	μονάδες
7	12
~~8~~	~~2~~
–	6
7	6

δεκάδες	μονάδες
7	1
–	2

δεκάδες	μονάδες
8	0
–	6

δεκάδες	μονάδες
6	5
–	8

δεκάδες	μονάδες
5	1
–	3

Β.

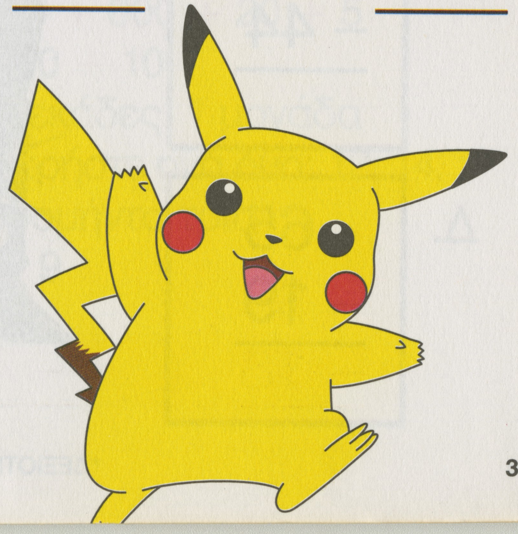
$$\begin{array}{r} 65 \\ -\ 18 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 86 \\ -\ 7 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 53 \\ -\ 25 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 30 \\ -\ 17 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 81 \\ -\ 34 \\ \hline \end{array}$$

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση με κρατούμενα.

Εξασκηθείτε

Κάντε τις αφαιρέσεις.

Α.	3 14 44 − 18 26	51 − 39	56 − 8	94 − 17
Β.	23 − 17	72 − 26	87 − 68	42 − 34
Γ.	42 − 5	35 − 26	82 − 59	60 − 41
Δ.	97 − 59	75 − 6	91 − 46	62 − 58
Ε.	60 − 29	78 − 19		



*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση με κρατούμενα.

Επαλήθευση της αφαίρεσης

Μπορείτε να επαληθεύσετε την αφαίρεση με μία πρόσθεση!

Αφαίρεση	Πρόσθεση	Επαλήθευση	
$\overset{5}{\not6}\overset{12}{\not2}$	$\overset{1}{4}8$	62	48
− 48	+ 14	− 48	+ 14
14	62	14	62

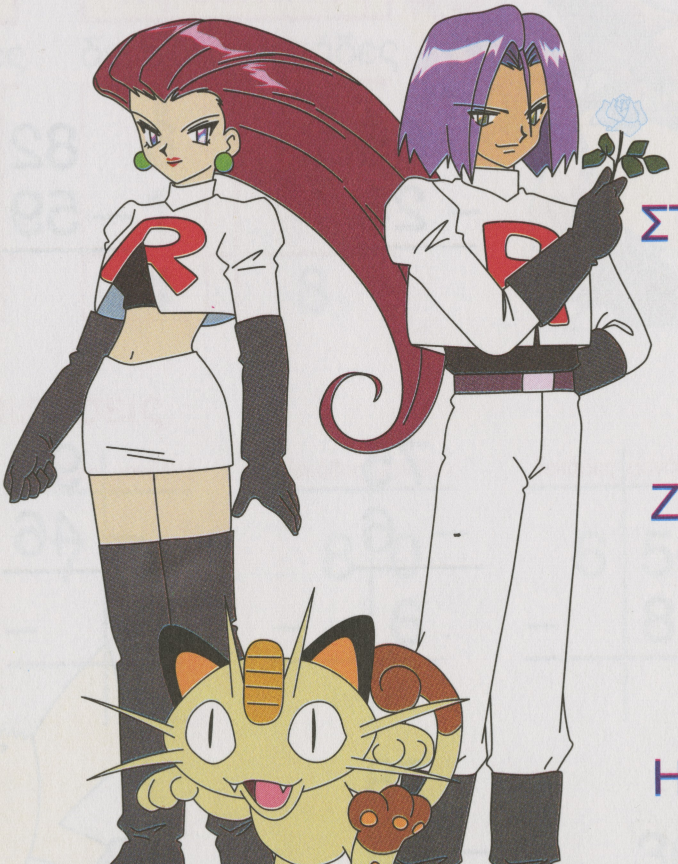
Η ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ καταστρώνει ένα ακόμα ύπουλο σχέδιο! Κάντε τις πράξεις, ενώστε κάθε αφαίρεση με την επαλήθευσή της και παγιδέψτε την ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ ανάμεσα στις γραμμές!

Α. 96 − 59 = ____

Β. 33 − 15 = ____

Γ. 70 − 44 = ____

Δ. 65 − 19 = ____



Ε. 15 + 18 = ____

ΣΤ. 46 + 19 = ____

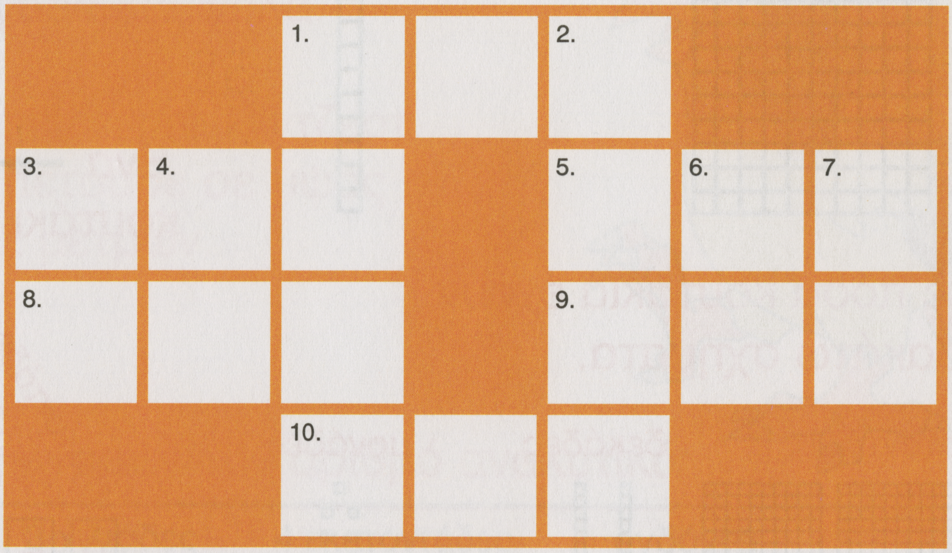
Ζ. 59 + 37 = ____

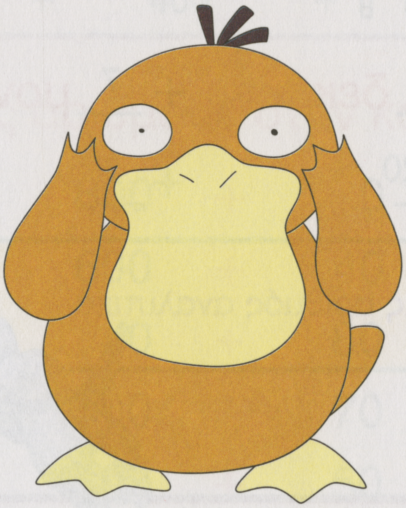
Η. 26 + 44 = ____

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Χρήση της πρόσθεσης για να ελεχθούν οι απαντήσεις στην αφαίρεση.

Το παζλ του Σάιντακ

✎ Συμπληρώστε τον πίνακα με τις σωστές απαντήσεις.





Οριζόντια

1. 300 + 60 + 5
3. 2 εκατοντάδες, 1 δεκάδα, 8 μονάδες
5. 300 + 70 + 7
8. Το 261 απ' το τέλος προς την αρχή
9. 400 + 30+1
10. 580 - 10

Κάθετα

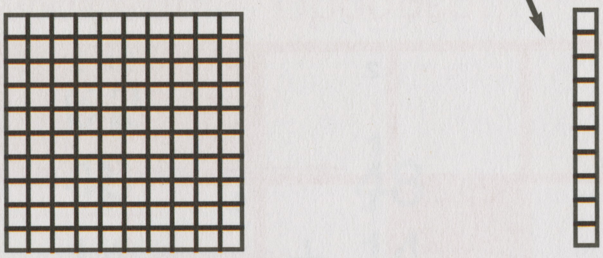
1. 3000 + 800 + 20 + 5
2. 5330 + 10
3. 2 δεκάδες, 1 μονάδα
4. Μετρήστε ανά δύο: 12, 14, ;
6. Εβδομήντα τρία
7. 80 - 9

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Χρήση αξίας θέσης για να συμπληρωθεί το παζλ.

Μονάδες, δεκάδες, εκατοντάδες

Αυτό το τετράγωνο έχει 100 κουτάκια

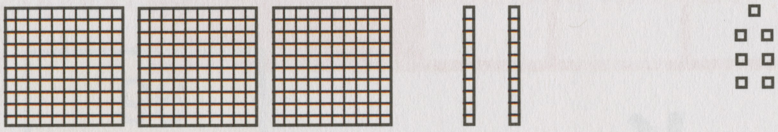
Αυτή η στήλη έχει 10 κουτάκια



Ένα κουτάκι

Γράψτε πόσα κουτάκια έχουν τα παρακάτω σχήματα.

εκατοντάδες | δεκάδες | μονάδες

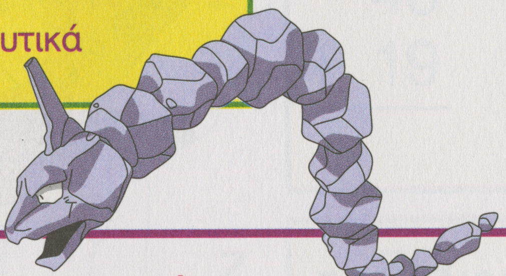


= 3 2 7 (εκατοντάδες, δεκάδες, μονάδες)

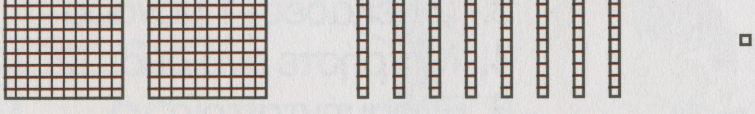
3 εκατοντάδες + 2 δεκάδες + 7 μονάδες = 327

300 + 20 + 7 = 327

Έτσι γράφεται ένας αριθμός αναλυτικά



✎ Γράψτε πόσα κουτάκια έχουν τα παρακάτω σχήματα. Μετά, γράψτε τους αριθμούς αναλυτικά.



= ☐ ☐ ☐

___ εκατοντάδες + ___ δεκάδες + ___ μονάδες = 281

___ + ___ + ___ = 281

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Κατανόηση της αξίας θέσεις με τις εκατοντάδες.

Οι αριθμοί αναλυτικά

Τα Πίντζεοτ μπορούν να πετάνε γρήγορα και ψηλά.

Ο Ας είδε ένα Πίντζεοτ που πετούσε σε ύψος 3.482 μέτρων.

Ο Ας έγραψε τον αριθμό αναλυτικά:

3 χιλιάδες		4 εκατοντάδες		ογδόντα		δύο
3.000	+	400	+	80	+	2

✎ Γράψτε τους αριθμούς στην κανονική τους μορφή.

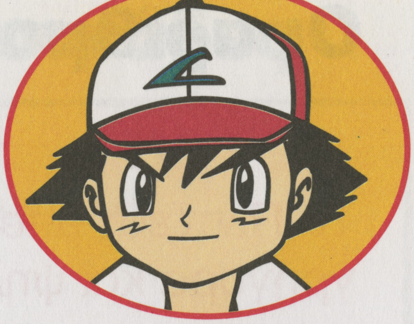
1. 7.000 + 800 + 0 + 5 = 7.805
2. 3.000 + 600 + 40 + 2 = ________
3. 5.000 + 0 + 80 + 0 = ________
4. 9.000 + 300 + 70 + 7 = ________
5. 1.000 + 400 + 50 + 1 = ________

✎ Γράψτε τους αριθμούς αναλυτικά.

6. 605 600 + 0 + 5
7. 847 ________________
8. 5.632 ________________
9. 2.093 ________________
10. 7.180 ________________

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Κατανόηση των αναλυτικών αριθμών με τις χιλιάδες.

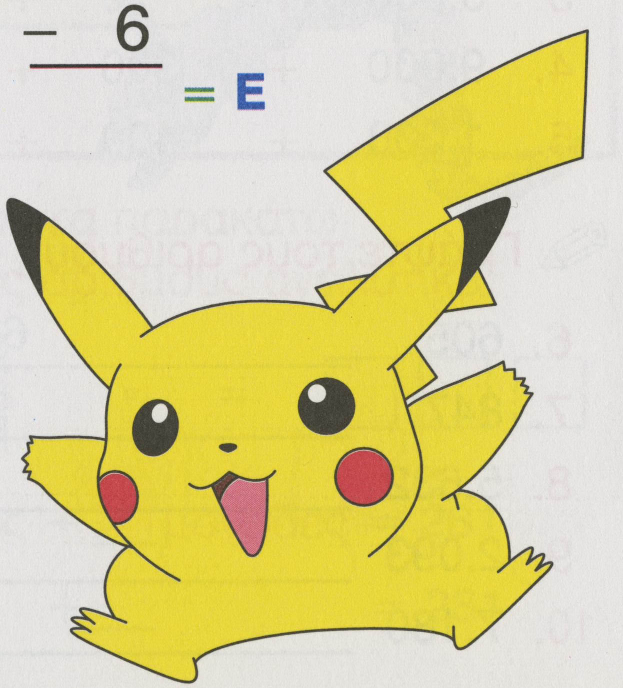
Πρόσθεση και αφαίρεση



✎ Ο Ας και ο Pikachu είναι οι καλύτεροι φίλοι! Κάντε τις πράξεις και λύστε το γρίφο.

$6 + 7$ = Β	$9 + 5$ = Τ	$7 + 8$ = Η	$8 + 2$ = Α
$4 + 8$ = Ι	$9 + 9$ = Ρ	$5 + 6$ = Η	$4 + 2$ = Ο
$11 - 7$ = Κ	$10 - 2$ = Κ	$13 - 8$ = Σ	$7 - 4$ = Τ
$14 - 7$ = Ε	$5 - 3$ = Λ	$15 - 6$ = Ε	

Τι είδους δυνάμεις έχει ο Pikachu;



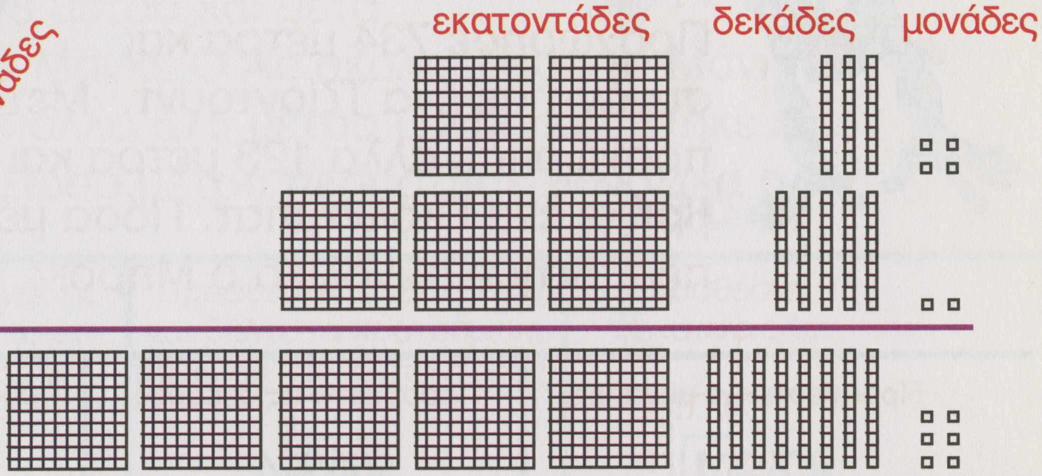
										!
15	2	9	8	3	18	12	4	7	5	

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Λύση προβλημάτων αφαίρεσης· συμπλήρωση κώδικα.

Πρόσθεση με τριψήφιους αριθμούς

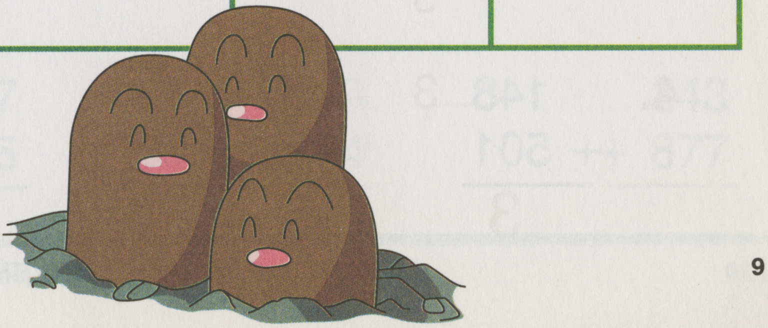
Προσθέστε πρώτα τις μονάδες, μετά τις δεκάδες και τέλος τις εκατοντάδες.

εκατοντάδες	δεκάδες	μονάδες
2	3	4
+ 3	5	2
5	8	6



✎ Κάντε τις πράξεις, χρωματίστε τα τετράγωνα όπου τα αθροίσματα είναι μεταξύ του 600 και του 800 και βρείτε το δρόμο που οδηγεί στον Ντάγκτριο!

1.	364 + 432 = 796	282 + 210	144 + 531	413 + 214	344 + 424
2.	535 + 232	435 + 351	703 + 82	293 + 305	275 + 412
3.	121 + 215 + 242	212 + 43 + 331	354 + 102 + 523	407 + 81 + 210	101 + 423 + 254



*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση τριψήφιων αριθμών.

Η πρόσθεση είναι εύκολη!

Ο Μπροκ πήγε να πιάσει τα Πόκεμον που βρίσκονταν σε μια σπηλιά. Προχώρησε 734 μέτρα και συνάντησε ένα Τζίοντουντ. Μετά προχώρησε άλλα 123 μέτρα και βρήκε ένα Γκόλντμπατ. Πόσα μέτρα περπάτησε συνολικά ο Μπροκ;

Προσθέστε τις μονάδες.	Προσθέστε τις δεκάδες.	Προσθέστε τις εκατοντάδες.
734	734	734
+ 123	+ 123	+ 123
7	57	857

Κάντε τις προσθέσεις.

1.	602 + 137	533 + 241	380 + 519	416 + 232
2.	161 + 302	245 + 143	521 + 355	284 + 314
3.	713 + 242	306 + 423	480 + 118	517 + 242
4.	148 + 501	121 + 837	603 + 245	352 + 104

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση τριψήφιων αριθμών χωρίς κρατούμενα.

Πρόσθεση με κρατούμενα

Ο Ας χάθηκε στην πόλη Βερμίλιον! Περπάτησε 748 μέτρα και μετά συνάντησε ένα Μάνκι. Ο Ας ακολούθησε το Μάνκι και περπάτησε άλλα 575 μέτρα μέχρι που βγήκε έξω απ' την πόλη. Πόσα μέτρα περπάτησε συνολικά ο Ας;

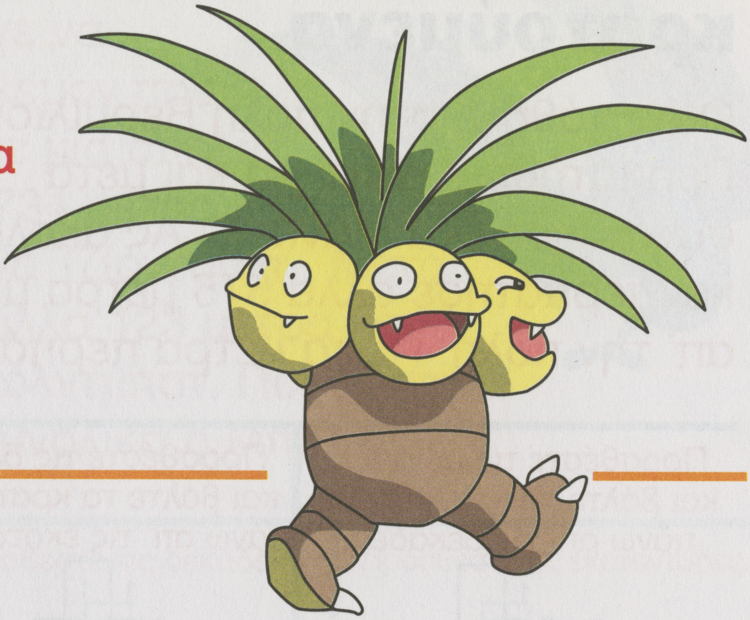
Προσθέστε τις μονάδες και βάλτε τα κρατούμενα πάνω απ' τις δεκάδες.	Προσθέστε τις δεκάδες και βάλτε τα κρατούμενα πάνω απ' τις εκατοντάδες.	Προσθέστε τις εκατοντάδες.
$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1} \\ 748 \\ +575 \\ \hline 3 \end{array}$	$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\ 1} \\ 748 \\ +575 \\ \hline 23 \end{array}$	$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1} \\ 748 \\ +575 \\ \hline 1323 \end{array}$

Κάντε τις προσθέσεις.

1.	$\begin{array}{r} 453 \\ +\ 78 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 621 \\ +\ 84 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 309 \\ +\ 53 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 782 \\ +\ 48 \\ \hline \end{array}$
2.	$\begin{array}{r} 264 \\ +\ 357 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 408 \\ +\ 246 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 523 \\ +\ 797 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 83 \\ +\ 246 \\ \hline \end{array}$
3.	$\begin{array}{r} 860 \\ +\ 153 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 237 \\ +\ 263 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 415 \\ +\ 608 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 596 \\ +\ 706 \\ \hline \end{array}$
4.	$\begin{array}{r} 353 \\ +\ 988 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 717 \\ +\ 465 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 809 \\ +\ 794 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 243 \\ +\ 877 \\ \hline \end{array}$

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση τριψήφιων αριθμών με κρατούμενα.

Εξασκηθείτε



Τι έχει πιο πολλή πλάκα απ' τον Εξεγκιούντορ με τα τρία του κεφάλια;

Μα φυσικά, η πρόσθεση!

Κάντε τις προσθέσεις.

	1					
1.	143	341	715	544	243	482
	+ 294	+ 539	+ 178	+ 285	+ 327	+ 435
	437					

2.	253	429	398	611	526	192
	+ 469	+ 167	+ 243	+ 97	+ 345	+ 557

3.	358	292	124	457	853	195
	+ 477	+ 687	+ 585	+ 149	+ 266	+ 748

4.	139	272	687	522	353	267
	243	411	91	173	402	143
	+ 361	+ 155	+ 207	+ 244	+ 164	+ 421

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση τριψήφιων αριθμών με κρατούμενα.

Το κυνήγι των αριθμών

Ο Μιάουθ έκρυψε τα αποτελέσματα στον πίνακα από κάτω! Κάντε τις προσθέσεις και βάλτε σε κύκλο τα αποτελέσματα που είναι κρυμμένα οριζόντια ή κάθετα στον πίνακα.

1.

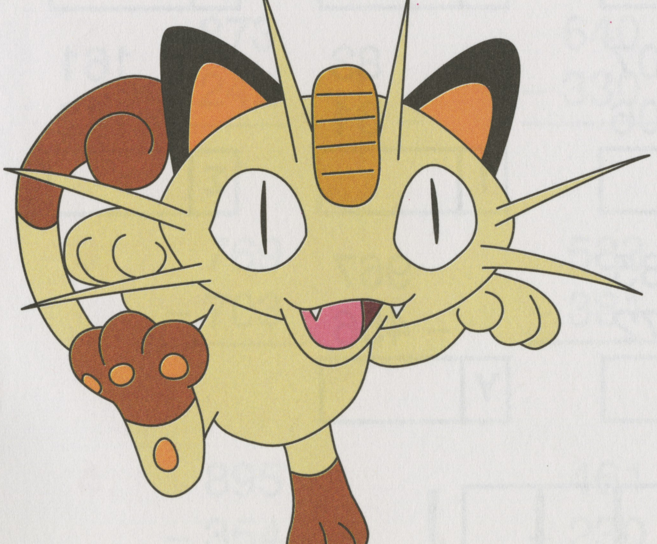
493	617	708	536
+ 86	+ 257	+ 824	+ 194

2.

873	419	951	648
+ 775	+ 182	+ 376	+ 959

3.

673	298	846	437
+ 807	+ 218	+ 97	+ 325



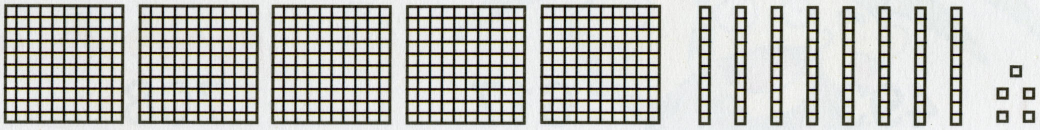
5	7	9	8	5	1	9	3
1	3	2	7	1	6	4	8
6	0	1	4	8	0	3	5
8	1	5	3	2	7	6	2

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πρόσθεση με κρατούμενα (σε τριψήφιους προσθετέους).

Αφαίρεση με τριψήφιους αριθμούς

Αφαιρέστε πρώτα τις μονάδες, μετά τις δεκάδες και τέλος τις εκατοντάδες.

```
  585
– 314
  271
```



✎ Κάντε τις αφαιρέσεις.

1.

```
  893      459      378      926      748
– 272    – 325    – 153    – 114    – 526
  621
```

Ο Ας ετοιμάζεται για έναν αγώνα Πόκεμον! Πρέπει όμως να διαλέξει μεταξύ του Μπούλμπασαρ, του Σκουίρτλ και του Τσάρμαντερ. Κάντε τις αφαιρέσεις και λύστε το γρίφο για να δείτε ποιο Πόκεμον διάλεξε τελικά ο Ας!

```
  398      894      276      382      393
–  27    – 562    – 130    – 341    – 122
Α 371    Β        Γ        Λ        Η

  347       47      507       83      161
– 143     – 24    – 206     – 61    – 132
Υ        Τ        Ο        Ι        Σ

  632      507      785      967
– 202    – 305    – 372    – 456
Ρ        Ο        Κ        Υ
```

29	413	202	204	22	430	23	41

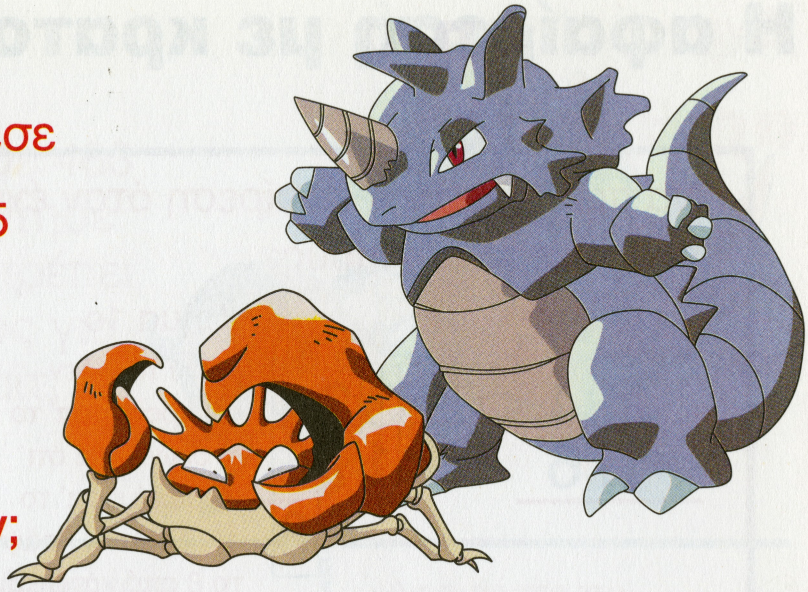
!

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση τριψήφιων αριθμών.

Αφαίρεση

✎ Πρόσθεσε και αφαίρεσε

Ο Ράιντον περπάτησε 265 βήματα. Ο Κίνγκλερ περπάτησε 132 βήματα. Πόσα βήματα πρέπει να κάνει ακόμα ο Κίνγκλερ για να φτάσει τον Ράιντον;



Αφαιρέστε τις μονάδες.	Αφαιρέστε τις δεκάδες.	Αφαιρέστε τις εκατοντάδες.
265	265	265
– 132	– 132	– 132
3	33	133

✎ Κάντε τις αφαιρέσεις.

1.	309 – 106 = 203	987 – 234 =	736 – 115 =	555 – 123 =
2.	873 – 242 =	640 – 330 =	958 – 726 =	475 – 233 =
3.	769 – 703 =	583 – 381 =	357 – 231 =	984 – 530 =
4.	895 – 354 =	461 – 230 =	385 – 62 =	659 – 203 =

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση χωρίς κρατούμενα.

Η αφαίρεση με κρατούμενα

Να πώς γίνεται η αφαίρεση όταν έχουμε κρατούμενα με τριψήφιους αριθμούς:

Αφαίρεση.

```
 334
−176
```

Βήμα 1ο

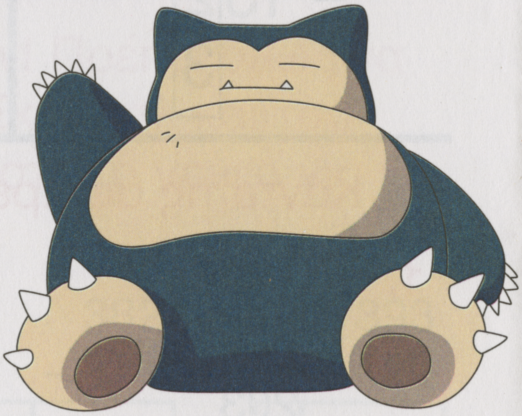
```
  2 14
 334
−176
   8
```

Αφού το 6 δεν αφαιρείται απ' το 4, θεωρήστε ότι αφαιρείτε απ' το 14. 14-6=8. Γράψτε το 8 από κάτω και αφαιρέστε τα κρατούμενα απ' τις δεκάδες του αφαιρετέου. 3-1=2

Βήμα 2ο

```
 2 12 14
 334
−176
 158
```

Αφού το 7 δεν αφαιρείται απ' το 3, θεωρήστε ότι αφαιρείτε απ' το 12. 12-7=5. Γράψτε το 5 από κάτω και αφαιρέστε τα κρατούμενα απ' τις εκατοντάδες του αφαιρετέου. 3-1=2



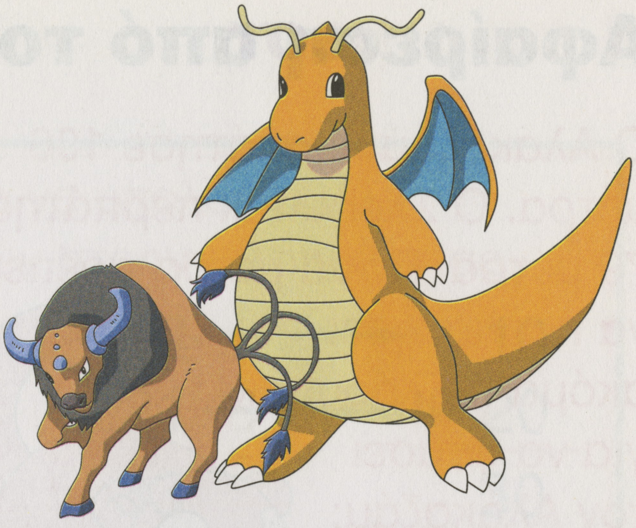
Κάντε τις αφαιρέσεις.

1.	574 − 288 = 286	721 − 199	643 − 365	728 − 429		
2.	622 − 394	485 − 276	862 − 387	927 − 658	823 − 645	454 − 268
3.	281 − 194	793 − 427	536 − 349	618 − 297	441 − 371	968 − 579

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση τριψήφιων αριθμών με κρατούμενα.

Αφαίρεση

Ο Ντράγκοναϊτ περπάτησε 463 μέτρα. Ο Τάουρος περπάτησε 195 μέτρα. Πόσα μέτρα πρέπει να κάνει ακόμα ο Τάουρος για να φτάσει τον Ντράγκοναϊτ;



Αφαιρέστε τις μονάδες.	Αφαιρέστε τις δεκάδες.	Αφαιρέστε τις εκατοντάδες.
5 13	3 15	3
463	463	463
–195	– 195	– 195
8	68	268

✎ Κάντε τις αφαιρέσεις.

1.	6 11 14 724 – 549 175	438 – 271	872 –143	615 – 217
2.	554 – 316	392 – 285	941 – 378	435 – 129
3.	811 – 533	782 – 351	316 – 179	517 – 128

Αφαίρεση από το μηδέν

Ο Αλακαζάμ περπάτησε 106 μέτρα. Ο Σλόουποκ περπάτησε 79 μέτρα. Πόσα μέτρα πρέπει να περπατήσει ακόμα ο Σλόουποκ για να φτάσει τον Αλακαζάμ;

$$\begin{array}{r} {}^{9\,16} \\ 1\not{0}\not{6} \\ -\ \ 79 \\ \hline 27 \end{array}$$

Για να αφαιρέσετε το 7 απ' το 0, θεωρήστε ότι αφαιρείτε το 7 απ' το 10 και συνεχίστε τη διαδικασία όπως ξέρετε.

✎ Κάντε τις αφαιρέσεις

1. $\begin{array}{r} {}^{1\,10} \\ 2\not{0}\not{7} \\ -\ 83 \\ \hline 124 \end{array}$ $\begin{array}{r} 408 \\ -\ \ 19 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 700 \\ -\ 496 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 501 \\ -\ 323 \\ \hline \end{array}$

2. $\begin{array}{r} 306 \\ -\ 143 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 500 \\ -\ 271 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 606 \\ -\ 355 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 803 \\ -\ 707 \\ \hline \end{array}$

3. $\begin{array}{r} 400 \\ -\ 187 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 909 \\ -\ 263 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 502 \\ -\ 347 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 202 \\ -\ 173 \\ \hline \end{array}$

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Αφαίρεση τρψήφιων και διψήφιων αριθμών με μηδενικά, με κρατούμενα.

Στρογγυλοποίηση

Μερικές φορές, είναι χρήσιμο να υπολογίζουμε τα αποτελέσματα των πράξεων στρογγυλοποιώντας τους αριθμούς.

Το άθροισμα του 12 + 21 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του 10 + 20.

10 + 20 = 30

12	→	10
+ 21	→	+ 20
33		30

Η διαφορά του 48 - 17 βρίσκεται κοντά στη διαφορά του 50 - 20.

50 – 20 = 30

48	→	50
– 17	→	– 20
31		30

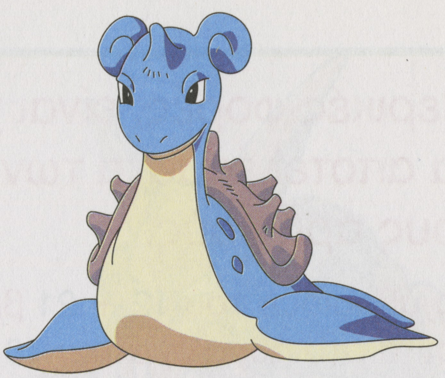
Στρογγυλοποιήστε τους παρακάτω αριθμούς:

1. 22 + 27 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του 20 + 30 = 50
2. 74 – 31 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του ______ = ______
3. 33 + 46 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του ______ = ______
4. 81 – 29 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του ______ = ______
5. 57 – 23 βρίσκεται κοντά στο άθροισμα του ______ = ______

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Χρήση στρογγυλοποίησης για την επίλυση προβλημάτων πρόσθεσης και αφαίρεσης.

Στρογγυλοποίηση στην πλησιέστερη δεκάδα ή εκατοντάδα

Ο Λάπρας περπάτησε 485 βήματα. Στρογγυλοποιήστε το 485 στην πλησιέστερη δεκάδα και εκατοντάδα.



Για να στρογγυλοποιήσετε έναν αριθμό στην πλησιέστερη δεκάδα:

485 → 490

1. Εάν οι μονάδες είναι ίσες με το 5 ή μεγαλύτερες, τότε στρογγυλοποιούμε στην πλησιέστερη δεκάδα προς τα **πάνω**.
2. Εάν οι μονάδες είναι μικρότερες από το 5, τότε στρογγυλοποιούμε προς τα **κάτω**.

Για να στρογγυλοποιήσετε έναν αριθμό στην πλησιέστερη εκατοντάδα:

485 → 500

1. Εάν οι δεκάδες είναι ίσες με το 5 ή μεγαλύτερες, τότε στρογγυλοποιούμε στην πλησιέστερη εκατοντάδα προς τα **πάνω**.
2. Εάν οι δεκάδες είναι μικρότερες από το 5, τότε στρογγυλοποιούμε προς τα **κάτω**.

✎ Στρογγυλοποιήστε στην πλησιέστερη δεκάδα:

1. 47 → 50 ___ 81 → ______
2. 35 → ______ 438 → ______
3. 721 → ______ 967 → ______

✎ Στρογγυλοποιήστε στην πλησιέστερη εκατοντάδα:

4. 438 → ______ 670 → ______
5. 803 → ______ 146 → ______
6. 2765 → ______ 4203 → ______

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Στρογγυλοποίηση αριθμών στην πλησιέστερη δεκάδα κι εκατοντάδα.

Στρογγυλοποίηση

Ο καθηγητής Όουκ μέτρησε πόσα Πόκεμον υπήρχαν γύρω απ' την πόλη Πάλετ. Είδε 41 Ράτατα και 87 Πιντζιότο. Πόσα περίπου Πόκεμον είδε;

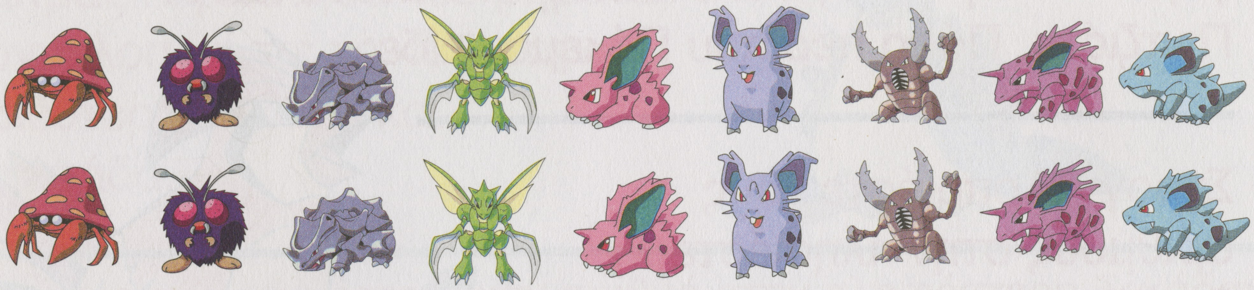
Στρογγυλοποιήστε τους αριθμούς στην πλησιέστερη δεκάδα και βρείτε τα αποτελέσματα.

		Στρογγυλοποίηση		Στρογγυλοποίηση
1.	41 →	40	95 →	____
	+ 87 →	+ 90	– 47 →	____
	128	130		
2.	112 →	____	256 →	____
	– 78 →	____	+ 393 →	____
3.	614 →	____	929 →	____
	+ 755 →	____	– 351 →	____
4.	592 →	____	318 →	____
	– 194 →	____	+ 266 →	____
5.	464 →	____	825 →	____
	+ 59 →	____	– 495 →	____

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Χρήση στρογγυλοποίησης για την επίλυση προβλημάτων πρόσθεσης και αφαίρεσης.

Τα ζευγάρια

Ο Ας ξεκίνησε να πιάσει μερικά Πόκεμον. Στο δρόμο, είδε 9 ζευγάρια Πόκεμον. Πόσα Πόκεμον είδε τελικά ο Ας;



2 4 6 8 10 12 14 16 18

9 ζευγάρια κάνουν 18 9 x 2 = 18

Κάντε τους πολλαπλασιασμούς

1.

4 ζευγάρια κάνουν 8 ____ ζευγάρια κάνουν ____

4 x 2 = 8 ____ x 2 = ____

2.

____ ζευγάρια κάνουν ____ ____ ζευγάρια κάνουν ____

____ x 2 = ____ ____ x 2 = ____

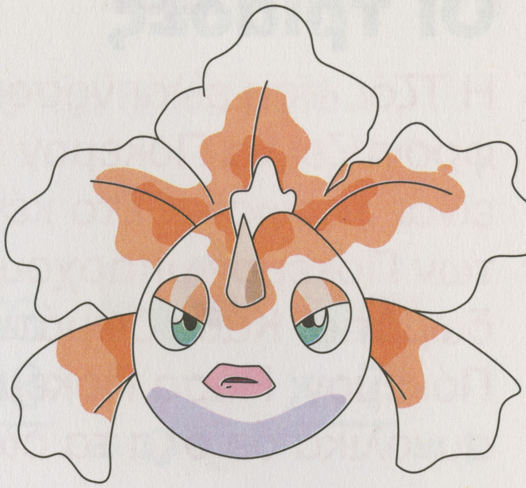
3. 6 x 2 = ______ 2 x 2 = ______

4. 9 x 2 = ______ 8 x 2 = ______

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το δύο.

Ο πολλαπλασιασμός με άλλο τρόπο

Η Μίστι είδε 3 Γκολντίν στο ποτάμι.
Μετά, πήγε στη λίμνη
και είδε τα πενταπλάσια Γκολντίν.
Πόσα ήταν τα Γκολντίν που είδε
η Μίστι στη λίμνη;



3	x	5	=	15
παράγοντας		παράγοντας		γινόμενο

Ο πολλαπλασιασμός μπορεί να γραφεί και αλλιώς!

3	παράγοντας
x 5	παράγοντας
15	γινόμενο

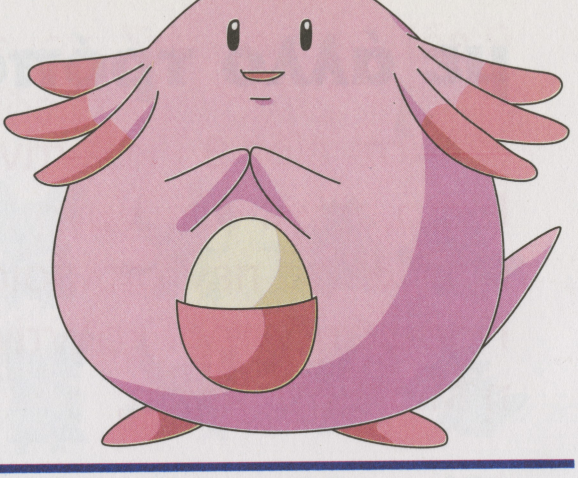
Γράψτε τους πολλαπλασιασμούς με άλλο τρόπο και μετά κάντε τις πράξεις.

1.	7 x 2 = 14	2 x 7 ———	5 x 5 =	
2.	8 x 5 =		3 x 2 =	
3.	2 x 6 ———		5 x 4 ———	
4.	5 x 9 ———		2 x 8 ———	

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το δύο και το πέντε.

Οι τριάδες

Η Τζόι, που είναι νοσοκόμα, φροντίζει τα Πόκεμον που είναι άρρωστα. Στο κέντρο των Πόκεμον υπάρχουν τέσσερα δωμάτια. Κάθε δωμάτιο έχει 3 Πόκεμον. Πόσα Πόκεμον υπάρχουν συνολικά σε όλα τα δωμάτια;

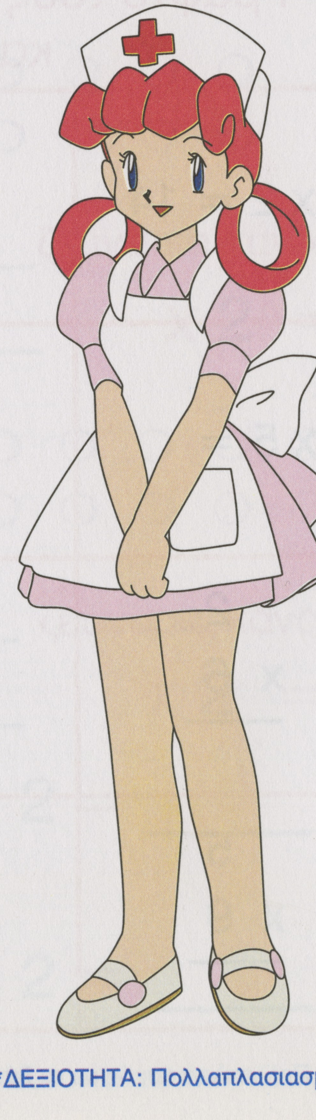


4 τριάδες κάνουν 12

$4 \times 3 = 12$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 4 \\ \hline 12 \end{array}$$

Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.



1. 3 x 3 = 9
2. 5 x 3 = ____
3. 1 x 3 = ____
4. 8 x 3 = ____
5. 4 x 3 = ____

6. $$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 2 \\ \hline \end{array}$$

7. $$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 7 \\ \hline \end{array}$$

8. $$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 6 \\ \hline \end{array}$$

9. $$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 9 \\ \hline \end{array}$$

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το τρία.

Εξασκηθείτε

Κάντε τις πράξεις, λύστε το γρίφο και δείτε ποιο Πόκεμον εμφανίζεται!

$943 + 287 =$ Β

$5 \times 5 =$ Π

$753 - 608 =$ Ο

$2 \times 7 =$ Ι

$895 + 423 =$ Ρ

$307 - 248 =$ Λ

$3 \times 8 =$ Γ

$561 + 354 =$ Ν

$5 \times 9 =$ Υ

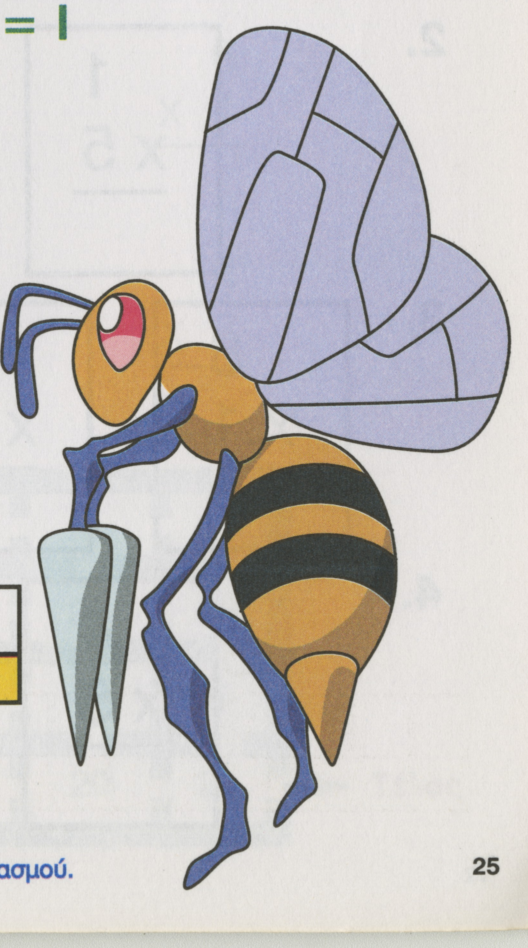
$614 + 338 =$ Τ

$747 - 258 =$ Ι

$470 + 563 =$ Μ

$2 \times 3 =$ Λ

1033	25	489	915	952	1318	14	59

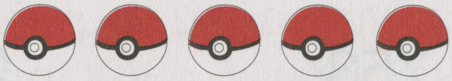


*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Επίλυση προβλημάτων πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού.

Πολλαπλασιασμός με το 1

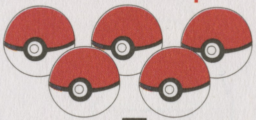
Ο Ας γνώρισε μερικούς εκπαιδευτές στη σχολή των Πόκεμον.

Κάθε εκπαιδευτής είχε από ένα Πόκεμπολ.



5 x 1 = 5

Ο μεγαλύτερος εκπαιδευτής είχε πέντε Πόκεμπολ.



1 x 5 = 5

Όταν ένας αριθμός πολλαπλασιάζεται με το 1, παραμένει ο ίδιος.

✎ Κάντε τους πολλαπλασιασμούς, χρωματίστε τα γινόμενα που είναι μικρότερα από το 8 και βρείτε το δρόμο για το Πόκεμπολ που σας περιμένει!

Αρχή.

1.

6 x 1 = 6	5 x 3	2 x 6	9 x 1	3 x 4

2.

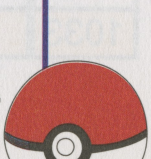
1 x 5	7 x 1	4 x 2	5 x 6

3.

8 x 1	3 x 6	2 x 3	7 x 4	2 x 5

4.

4 x 5	3 x 1	4 x 1	1 x 1

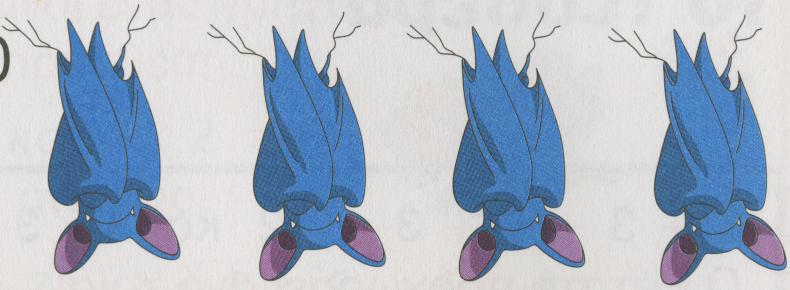


*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το ένα.

Πολλαπλασιασμός με το 0

Ο Ας βρήκε σ' ένα νησί τέσσερα Ζούμπατ. Κανένα Ζούμπατ όμως δεν ήταν ξύπνιο!

Τέσσερα μηδενικά = 0



$4 \times 0 = 0$

$0 \times 4 = 0$

Όταν ένας αριθμός πολλαπλασιάζεται με το μηδέν, μας δίνει γινόμενο μηδέν.

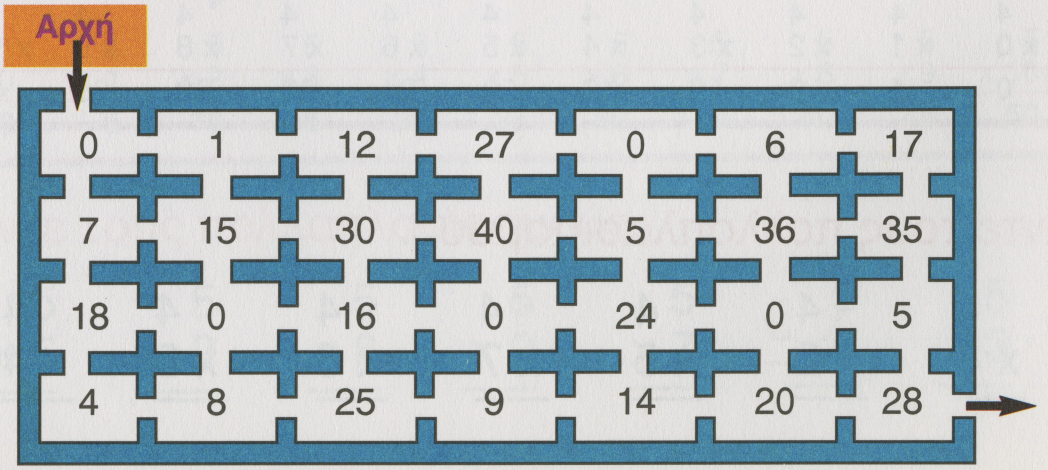
Κάντε τους πολλαπλασιασμούς, βάλτε σε κύκλο τα αποτελέσματα που βρίσκονται στο λαβύρινθο και βρείτε την έξοδο!

1. 5 x 0 = 0   1 x 7 = ____   3 x 6 = ____   0 x 8 = ____

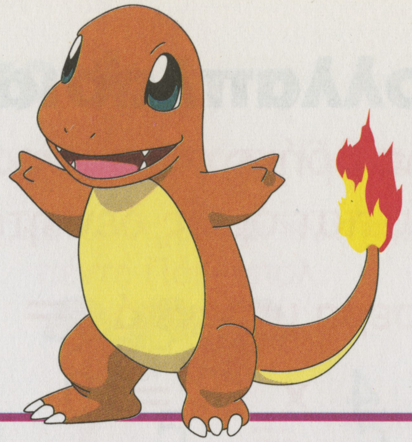
2. 4 x 2 = ____   5 x 5 = ____   9 x 1 = ____   7 x 0 = ____

3. 8 x 5 = ____   3 x 9 = ____   0 x 4 = ____   6 x 1 = ____

4. 9 x 4 = ____   3 x 0 = ____   1 x 5 = ____   4 x 7 = ____



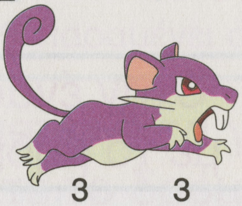
Πολλαπλασιαμός με το τρία και το τέσσερα



3 + 3 + 3 + 3 = 12 και 4 x 3 = 12

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 4 \\ \hline 12 \end{array}$$

Ο Ράτατα προχωράει ανά τρία!



3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
x 0	x 1	x 2	x 3	x 4	x 5	x 6	x 7	x 8	x 9	x 10
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

✎ Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.

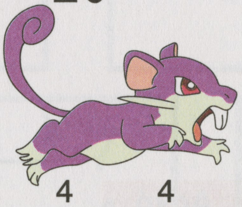
1.

3	3	3	3	3	3	3	3
x 2	x 8	x 3	x 6	x 4	x 7	x 5	x 9
___	___	___	___	___	___	___	___

4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20 και 5 x 4 = 20

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times\ 5 \\ \hline 20 \end{array}$$

Ο Ράτατα προχωράει ανά τέσσερα!



4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
x 0	x 1	x 2	x 3	x 4	x 5	x 6	x 7	x 8	x 9	x 10
0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40

✎ Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.

2.

4	4	4	4	4	4	4	4
x 8	x 2	x 5	x 7	x 6	x 3	x 4	x 9
___	___	___	___	___	___	___	___

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το τρία και το τέσσερα.

Πολλαπλασιασμός με το δύο και το πέντε

Ο πολλαπλασιασμός είναι ένας γρήγορος τρόπος για να κάνετε πρόσθεση:

2 + 2 + 2 + 2 = 8 και 4 x 2 = 8

Ο Βούλπιξ προχωράει ανά δύο!

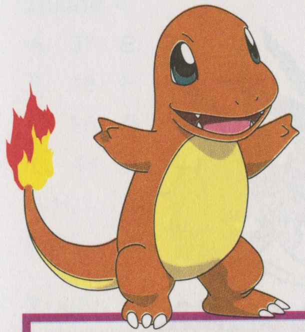
2
x 4
8

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
x 0	x 1	x 2	x 3	x 4	x 5	x 6	x 7	x 8	x 9	x 10
0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.

1.

2	2	2	2	2	2	2	2
x 5	x 2	x 7	x 3	x 4	x 8	x 6	x 9



Υπόδειξη: Όταν πολλαπλασιάζουμε έναν αριθμό με το δύο, το γινόμενο είναι πάντα ζυγός αριθμός.

5 + 5 + 5 = 15 και 3 x 5 = 15

Ο Βούλπιξ προχωράει ανά πέντε!

5
x 3
15

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
x 0	x 1	x 2	x 3	x 4	x 5	x 6	x 7	x 8	x 9	x 10
0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.

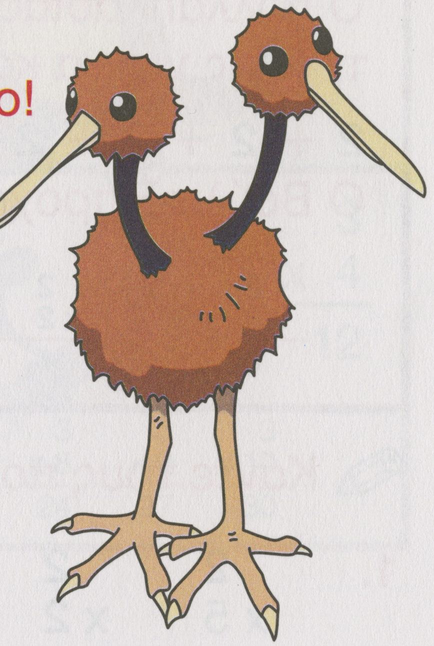
2.

5	5	5	5	5	5	5	5
x 5	x 2	x 8	x 9	x 7	x 6	x 3	x 4

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Πολλαπλασιασμός με το δύο και το πέντε.

Εξασκηθείτε

Το Πόκεμον που βλέπετε στο πάνω μέρος είναι ο Ντόντουο. Εάν θέλετε να μάθετε σε ποιο Πόκεμον εξελίσσεται, κάντε τους πολλαπλασιασμούς και λύστε το γρίφο!



5×4 = Ν

0×8 = Γ

9×3 = Ο

2×6 = Ν

1×7 = Ι

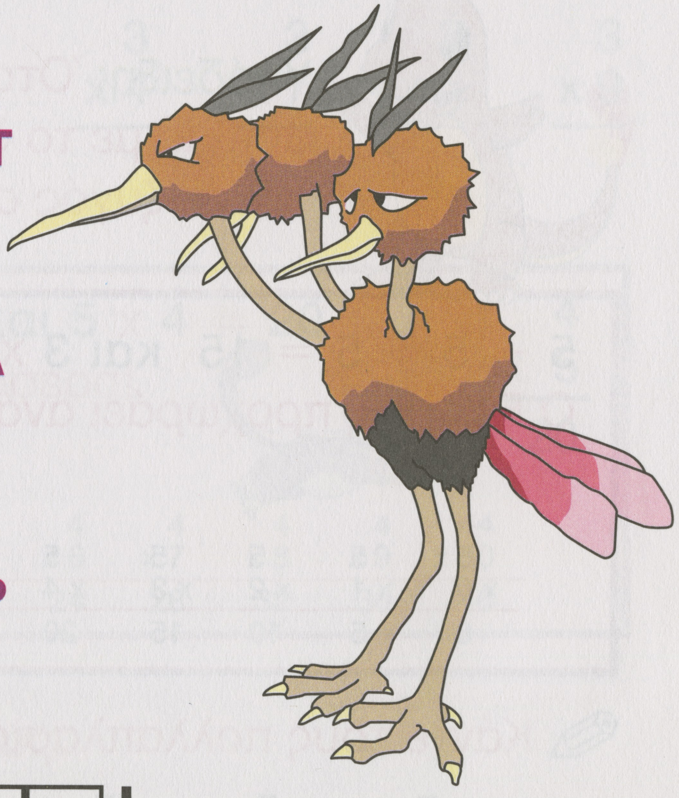
9×4 = Τ

8×5 = Ο

3×6 = Λ

5×2 = Τ

7×6 = Ρ



								!
12	10	40	20	36	42	7	27	

*ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Εξάσκηση στον πολλαπλασιασμό.

Λύσεις

Σελίδα 1
Α. 91, 71, 61, 94, 93
Β. 81, 35, 86, 87, 35
Γ. 52, 83
Δ. 44, 83
Ε. 50, 52

Σελίδα 2
Α. 76, 69, 74, 57, 48
Β. 47, 79, 28, 13, 47

Σελίδα 3
Α. 26, 12, 48, 77
Β. 6, 46, 19, 8
Γ. 37, 9, 23, 19
Δ. 38, 69, 45, 4
Ε. 31, 59

Σελίδα 4
Α. 37 Ε. 33
Β. 18 F. 65
Γ. 26 G. 96
Δ. 46 Η. 70
Α-Η, Β-Ε,
Γ-ΣΤ, Δ-Ζ

Σελίδα 5

		1. 3	6	2. 5		
3. 2	4. 1	8		5. 3	6. 7	7. 7
8. 1	6	2		9. 4	3	1
		10. 5	7	0		

Σελίδα 6
281
2 εκατοντάδες, 8 δεκάδες, 1 μονάδα
200 + 80 + 1

Σελίδα 7
1. 7.805
2. 3.642
3. 5.080
4. 9.377
5. 1.451
6. 600 + 0 + 5
7. 800 + 40 + 7
8. 5.000 + 600 + 30 + 2
9. 2.000 + 0 + 90 + 3
10. 7.000 + 100 + 80 + 0

Σελίδα 8
Β = 13
Τ = 14
Η = 15
Α = 10
Ι = 12
Ρ = 18
Η = 11
Ο = 6
Κ = 4
Κ = 8
Σ = 5
Τ = 3
Ε = 7
Λ = 2
Ε = 9

Απάντηση: ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ!

Σελίδα 9
1. 796, 492, 675, 627, 768
2. 767, 786, 785, 598, 687
3. 578, 586, 979, 698, 778

Σελίδα 10
1. 739, 774, 899, 648
2. 463, 388, 876, 598
3. 955, 729, 598, 759

4. 649, 958, 848, 456

Σελίδα 11
1. 531, 705, 362, 830
2. 621, 654, 1.320, 329
3. 1.013, 500, 1.023, 1.302
4. 1.341, 1.182, 1.603, 1.120

Σελίδα 12
1. 437, 880, 893, 829, 570, 917
2. 722, 596, 641, 708, 871, 749
3. 835, 979, 709, 606, 1, 119, 943
4. 743, 838, 985, 939, 919, 831

Σελίδα 13
1. 579, 874, 1.532, 730
2. 1.648, 601, 1.327, 1.607
3. 1.480, 516, 943, 762

Σελίδα 14
1. 621, 134, 225, 812, 222

Α = 371
Β = 332 Γ = 146
Λ = 41 Η = 271
Υ = 204 Τ = 23
Ο = 301 Ι = 22
Σ = 29 Ρ = 430
Ο = 202 Κ = 413
Υ = 511

Απάντηση: ΣΚΟΥΙΡΤΛ!

Σελίδα 15
1. 203, 753, 621, 432
2. 631, 310, 232, 242
3. 66, 202, 126, 454

Λύσεις

4. 541, 231, 323, 456

Σελίδα 16

1. 286, 522, 278, 299
2. 228, 209, 475, 269, 178, 186
3. 87, 366, 187, 321, 70, 389

Σελίδα 17

1. 175, 167, 729, 398
2. 238, 107, 563, 306
3. 278, 431, 137, 389

Σελίδα 18

1. 124, 389, 204, 178
2. 163, 229, 251, 96
3. 213, 646, 155, 29

Σελίδα 19

1. 20 + 30 = 50
2. 70 – 30 = 40
3. 30 + 50 = 80
4. 80 – 30 = 50
5. 60 – 20 = 40

Σελίδα 20

1. 50, 80
2. 40, 440
3. 720, 970
4. 400, 700
5. 800, 100
6. 2.800, 4.200

Σελίδα 21

1.	40 + 90	= 130	128
	100 - 50	= 50	48
2.	110 - 80	= 30	34
	260 + 390	= 650	649
3.	610 + 760	= 1370	1.369
	930 - 350	= 580	578
4.	590 - 190	= 400	398
	320 + 270	= 590	584
5.	460 + 60	= 520	523
	830 - 500	= 330	330

Σελίδα 22

1. 4, 8, 5, 10
2. 3, 6, 7, 14
3. 12, 4
4. 18, 16

Σελίδα 23

1. $\begin{array}{r} 2 \\ \times 7 \\ \hline 14 \end{array}$ $\begin{array}{r} 5 \\ \times 5 \\ \hline 25 \end{array}$

2. $\begin{array}{r} 5 \\ \times 8 \\ \hline 40 \end{array}$ $\begin{array}{r} 2 \\ \times 3 \\ \hline 6 \end{array}$

3. 6 x 2 = 12
   5 x 4 = 20

4. 5 x 9 = 45
   2 x 8 = 16

Σελίδα 24

1. 9	6. 6
2. 15	7. 21
3. 3	8. 18
4. 24	9. 27
5. 12	

Σελίδα 25

Β = 1.230	Ν = 915
Π = 25	Υ = 45
Ο = 145	Τ = 952
Ι = 14	Ι = 489
Ρ = 1.318	Μ = 1.033
Λ = 59	Λ = 6
Γ = 24	

Απάντηση: ΜΠΙΝΤΡΙΛ

Σελίδα 26

1. 6, 15, 12, 9, 12
2. 5, 7, 8, 30
3. 8, 18, 6, 28, 10
4. 20, 3, 4, 1

Σελίδα 27

1. 0, 7, 18, 0
2. 8, 25, 9, 0
3. 40, 27, 0, 6
4. 36, 0, 5, 28

Σελίδα 28

1. 6, 24, 9, 18, 12, 21, 15, 27
2. 32, 8, 20, 28, 24, 12, 16, 36

Σελίδα 29

1. 10, 4, 14, 6, 8, 16, 12, 18
2. 25, 10, 40, 45, 35, 30, 15, 20

Σελίδα 30

Ν= 20	Τ = 36
Γ= 0	Ι = 7
Ο= 27	Ο = 40
Ν= 12	Ρ = 42
Λ= 18	Τ = 10

Απάντηση: ΝΤΟΝΤΡΙΟ

Τάξη: Γ΄

1 x 3=

Απάντηση: 3

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

8 x 3=

Απάντηση: 24

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

7 x 2=

Απάντηση: 14

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times\ 2 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 10

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times\ 4 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 12

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

5 x 0=

Απάντηση: 0

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times\ 3 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 15

© 2000 Nintendo

Τάξη: Γ΄

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times\ 5 \\ \hline \end{array}$$

Απάντηση: 45

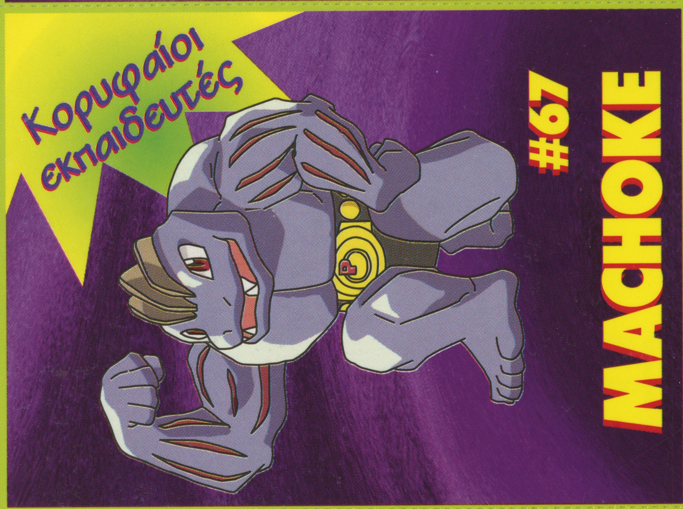
© 2000 Nintendo

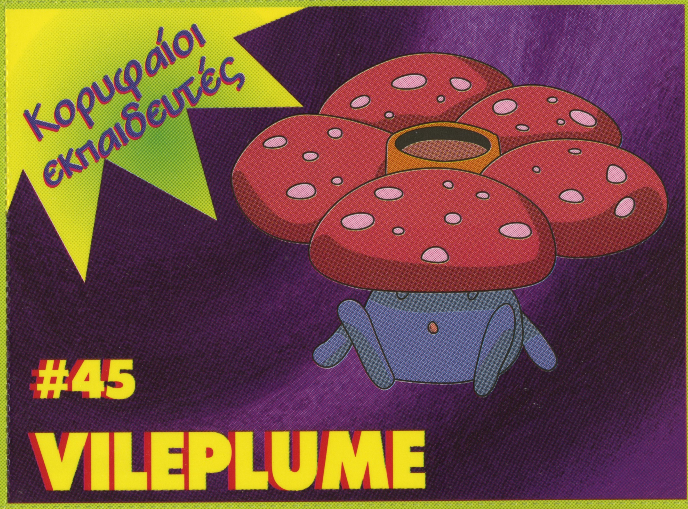
Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#145
ZAPDOS

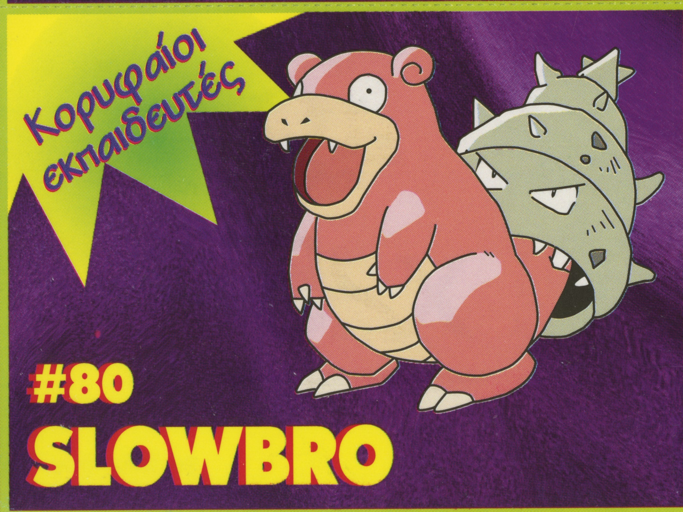
Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#126
MAGMAR

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#61
POLIWHIRL

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#110
WEEZING


Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#67
MACHOKE


Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#45
VILEPLUME


Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#80
SLOWBRO

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#115
KANGASKHAN

Τάξη: Γ'

408
+ 246

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 654

Τάξη: Γ'

353
+ 988

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 1.341

Τάξη: Γ'

243
+ 877

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 1.120

Τάξη: Γ'

522
173
+ 244

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 939

Τάξη: Γ'

139
243
+ 361

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 743

Τάξη: Γ'

544
+ 285

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 829

Τάξη: Γ'

281
- 194

© 2000 Nintendo

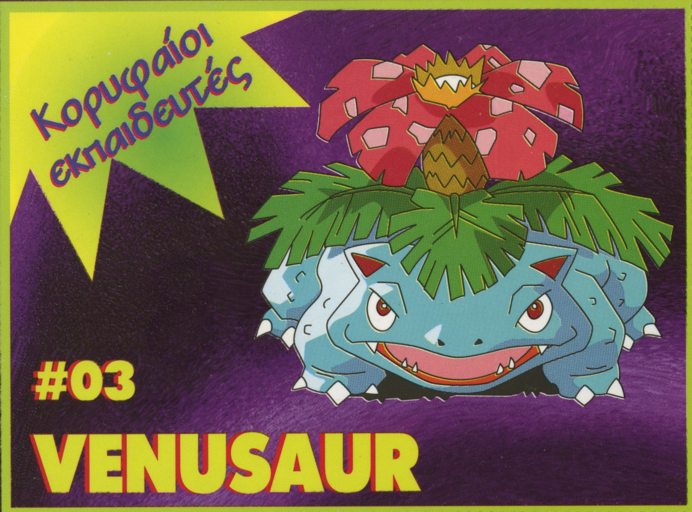
Απάντηση: 87

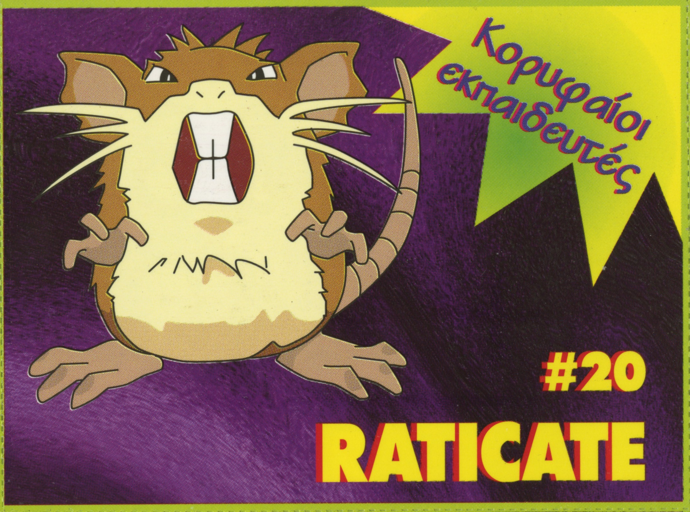
Τάξη: Γ'

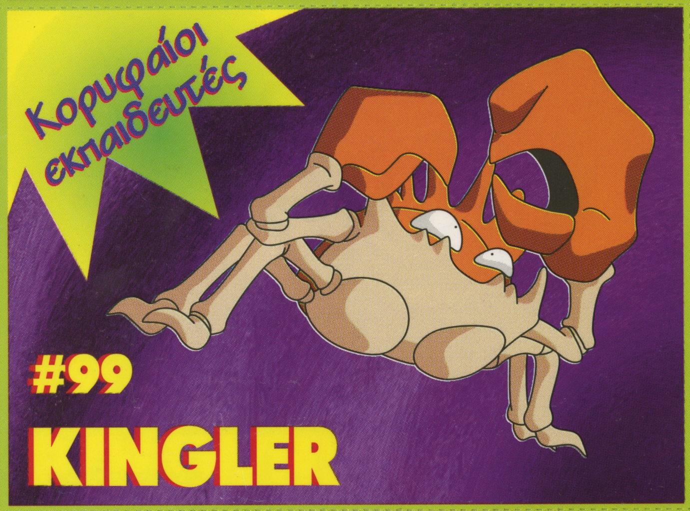
438
- 271

© 2000 Nintendo

Απάντηση: 167


Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#03
VENUSAUR

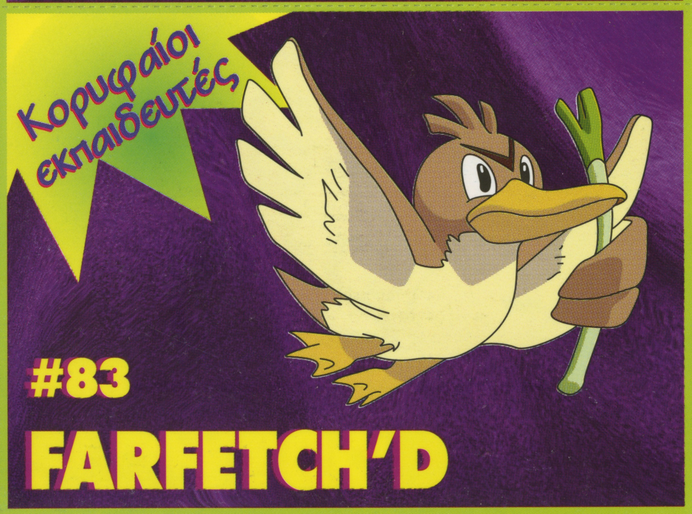

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#20
RATICATE


Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#99
KINGLER

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#108
LICKITUNG

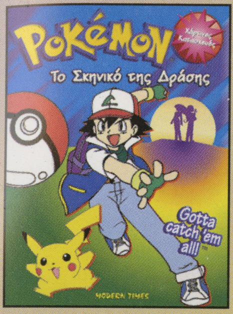
Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#85
DODRIO

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#15
BEEDRILL

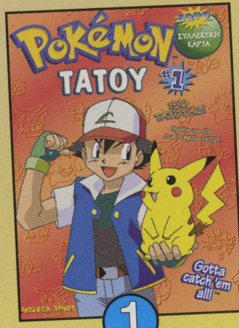

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#83
FARFETCH'D

Κορυφαίοι εκπαιδευτές
#71
VICTREEBEL

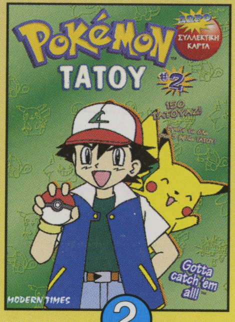
Pokémon
Gotta catch 'em all!



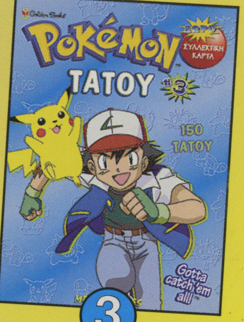
Φτιάξτε τη δική σας Πόκεμον-ιστορία κόβοντας τις φιγούρες και τοποθετώντας τα Πόκεμον σ' ένα αχτύπητο σκηνικό δράσης! Τα Πόκεμον σας περιμένουν!



1

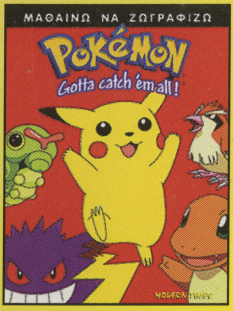


2

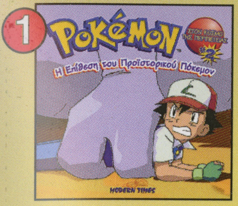


3

Τα αγαπημένα σας Πόκεμον έχουν τις πιο έξυπνες ιδέες! Χρωματίστε τις σελίδες, παίξτε με τα παιχνίδια και κολλήστε τα μοναδικά Πόκεμον-τατουάζ που ετοίμασαν για σας!

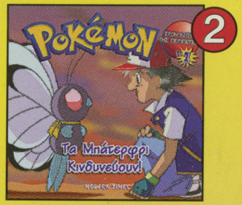


Μάθετε να σχεδιάζετε τα Πόκεμον και φτιάξτε τις δικές σας σκηνές Πόκεμον-δράσης!



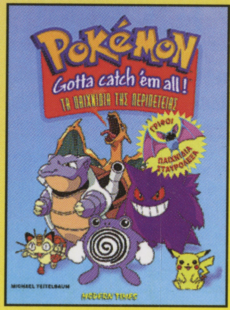
1

Ο Ας κι ο Μπροκ παγιδεύονται σε μια σκοτεινή σπηλιά από την ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ. Εκεί όμως κρύβεται ένα άγριο, προϊστορικό Πόκεμον και τους απειλεί!

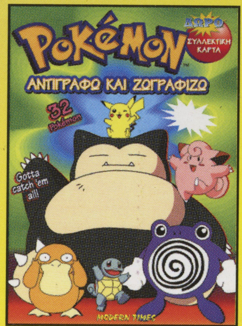


2

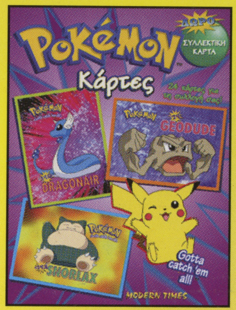
Τα Μπάτερφρι κινδυνεύουν από την ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ! Ο μόνος που μπορεί να τα σώσει είναι ο Μπάτερφρι του Ας!



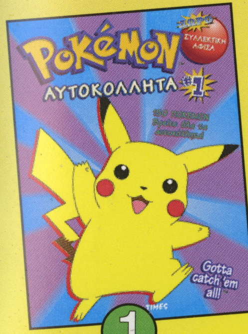
Λύστε όλα τα παιχνίδια, τα σταυρόλεξα και τις σπαζοκεφαλιές! Για κάθε παιχνίδι που καταφέρνετε να λύσετε, κερδίζετε κι ένα Πόκεμον!



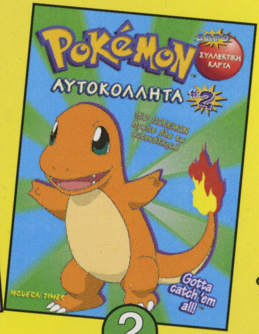
Θέλετε να σχεδιάσετε τέλεια τα πιο φοβερά Πόκεμον; Με το νέο βιβλίο χρησιμοποιήστε το ειδικό ρυζόχαρτο και σχεδιάστε και την παραμικρή τους λεπτομέρεια.



Συλλέξτε τις κάρτες των Πόκεμον, ανταλλάξτε τες με τους φίλους σας και προσπαθήστε να βρείτε όσο περισσότερα Πόκεμον μπορείτε!

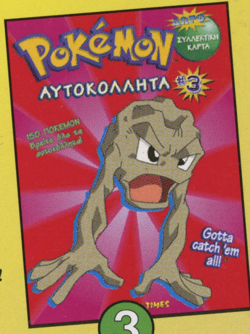


1

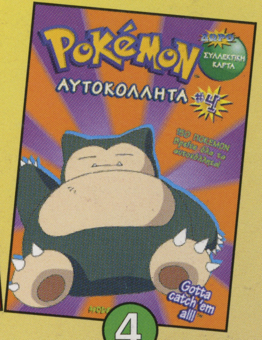


2

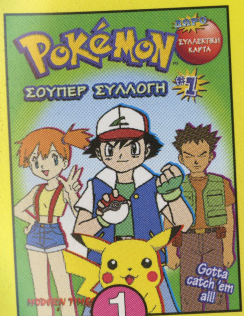
Βρείτε και τις 150 φιγούρες που σας περιμένουν στα τέσσερα *ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ* των Πόκεμον και γίνετε ο καλύτερος εκπαιδευτής Πόκεμον!



3



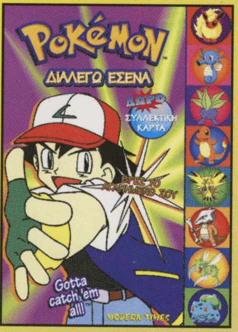
4



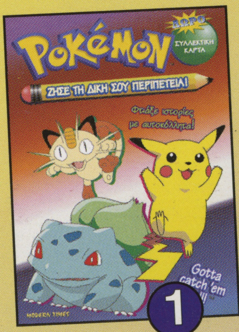
1

2

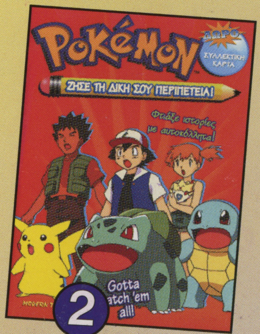
Ολοσέλιδες εικόνες δράσης και περιπέτειας σας περιμένουν στην καταπληκτική *ΣΟΥΠΕΡ ΣΥΛΛΟΓΗ!* Χρωματίστε τον κόσμο των Πόκεμον και παίξτε με τα απίθανα παιχνίδια και τις σπαζοκεφαλιές.



Υπέροχες χρωμοσελίδες που μπορείτε να χρωματίσετε και καταπληκτικές Πόκεμον-κάρτες για να παίξετε με τους φίλους σας!



1



2

Γράψτε τις δικές σας περιπέτειες και χρωματίστε τις εικόνες για να ζωντανέψετε τις περιπέτειες των Πόκεμον!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ *MODERN TIMES*

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. ™ & ® are trademarks of Nintendo. All Rights Reserved

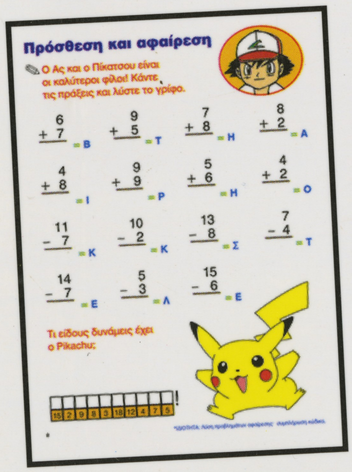
POKÉMON™

Μαθηματικά

ΔΩΡΟ 32 κάρτες για παιχνίδι

Ακολουθήστε τα αγαπημένα σας Πόκεμον και αρπάξτε την ευκαιρία να γίνετε οι καλύτεροι, οι γρηγορότεροι και οι πιο αποτελεσματικοί εκπαιδευτές Πόκεμον στις πράξεις! Μάθετε τους αριθμούς, λύστε τους γρίφους κι αποκτήστε τις καταπληκτικές Πόκεμον-κάρτες για κάθε σωστή απάντηση που θα δώσετε! Διαλέξτε ανάμεσα στα έξι βιβλία της σειράς *ΠΟΚΕΜΟΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ* και επιλέξτε το βιβλίο εκείνο που απευθύνεται στο παιδί σας. Συντροφιά με τα Πόκεμον, τα παιδιά μαθαίνουν με τον πιο ευχάριστο και χαρούμενο τρόπο και η γνώση γίνεται παιχνίδι!

5 x 8 =



Πρόσθεση και αφαίρεση

Ο Ας και ο Πίκατσου είναι οι καλύτεροι φίλοι! Κάντε τις πράξεις και λύστε το γρίφο.

6 + 7 = Β | 9 + 5 = Τ | 7 + 8 = Η | 8 + 2 = Α

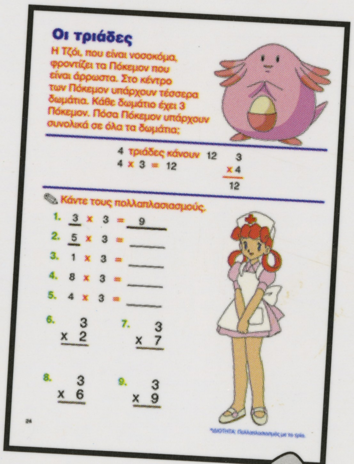
4 + 8 = Ι | 9 + 9 = Ρ | 5 + 6 = Η | 4 + 2 = Ο

11 − 7 = Κ | 10 − 2 = Κ | 13 − 8 = Σ | 7 − 4 = Τ

14 − 7 = Ε | 5 − 3 = Λ | 15 − 6 = Ε

Τι είδους δυνάμεις έχει ο Pikachu;

15 2 9 8 3 18 12 4 7 5 !



Οι τριάδες

Η Τζόι, που είναι νοσοκόμα, φροντίζει τα Πόκεμον που είναι άρρωστα. Στο κέντρο των Πόκεμον υπάρχουν τέσσερα δωμάτια. Κάθε δωμάτιο έχει 3 Πόκεμον. Πόσα Πόκεμον υπάρχουν συνολικά σε όλα τα δωμάτια;

4 τριάδες κάνουν 12

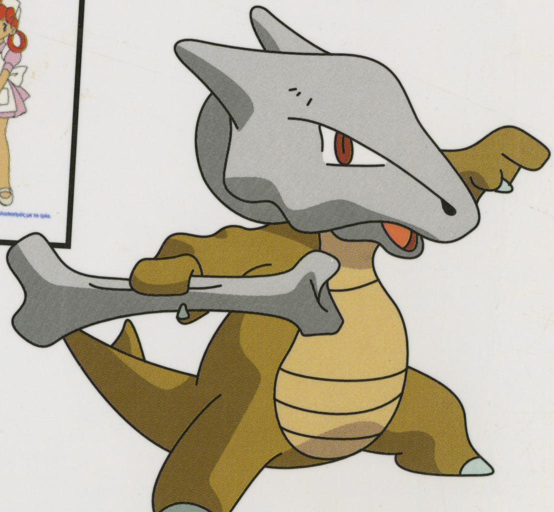
4 x 3 = 12

3 x 4 = 12

Κάντε τους πολλαπλασιασμούς.

1. 3 x 3 = 9
2. 5 x 3 = ____
3. 1 x 3 = ____
4. 8 x 3 = ____
5. 4 x 3 = ____
6. 3 x 2
7. 3 x 7
8. 3 x 6
9. 3 x 9

602 + 137



ΤΙΜΗ: 2.300 ΔΡΧ.

ISBN: 960-539-858-3

9 789605 398583

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.™ & ® are trademarks of Nintendo.© 2000 Nintendo. All Rights Reserved.

PUBLISHED BY COSTAS A. GIANNIKOS FOR MODERN TIMES S.A., 1 G. PAPANDREOU ST., 166 73 ATHENS, GREECE.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΜΕ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ Η ΜΕΡΙΚΗ Ή Η ΟΛΙΚΗ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ Ή ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ.

ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ MODERN TIMES Α.Ε.Ε., Γ. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 1, 166 73 ΑΘΗΝΑ.
ΤΗΛ.: 96 59 904-5, FAX.: 8992101

MODERN TIMES ΤΕΤΡΑΔΙΟ 3